Procedimiento de instalación

1.- Introducción

La aplicación de "Aulas virtuales interactivas" consta de un cliente y un servidor en el que se almacena la información sobre profesores, alumnos y clases.

Un servidor es capaz de administrar distintos centros educativos, los cuales están gestionados por un administrador general. Cada centro está gestionado de forma independiente por un administrador que se encarga de la gestión de profesores, alumnos y clases en cada uno de ellos.

El servidor sólo se distribuye bajo petición, puede usar el siguiente enlace para acceder a una página que le indicará como ponerse en contacto con el administrador general y solicitar una copia del mismo o la apertura de una cuenta de administración para un nuevo centro en un servidor ya existente.

http://chirimoyo.ac.uma.es/avi/contacto.htm

El cliente desarrollado es de libre distribución, pero es necesario que el usuario disponga del nombre de usuario y la clave de acceso, proporcionados por su respectivo administrador de centro, que le permitan acceder y usar el sistema.

2.- Distribuciones disponibles

A la hora de descargar el cliente usted dispone de tres distribuciones distintas:

- **Instalación ejecutable:** Esta distribución viene bajo la forma de un ejecutable de Windows. El programa copia automáticamente los ficheros de la aplicación en el directorio de instalación y crea los accesos directos para el usuario. Use esta distribución si trabaja en un sistema Windows XP o superior y ya tiene instalado java.
- **Instalación ejecutable (Con Java):** Esta versión es equivalente a la anterior pero incluye el sistema de ejecución de programas java, de forma que no es necesario que lo instale por separado. Use esta distribución si trabaja en un sistema Windows XP o superior y no tiene instalado java en su equipo.
- **Fichero comprimido:** Adicionalmente se incluye una distribución en formato zip, para aquellos usuarios que no disponen de los requisitos mínimos necesarios para ejecutar los programas de instalación automática. Para instalarlo simplemente descomprimalo en el directorio de su elección y cree los accesos directos que necesite de forma manual.

3.- Descarga

Puede descargar tanto las distintas distribuciones del programa cliente como los distintos plug-ins que se vayan desarrollando accediendo a su cuenta en el servidor del sistema o en la página principal del proyecto.

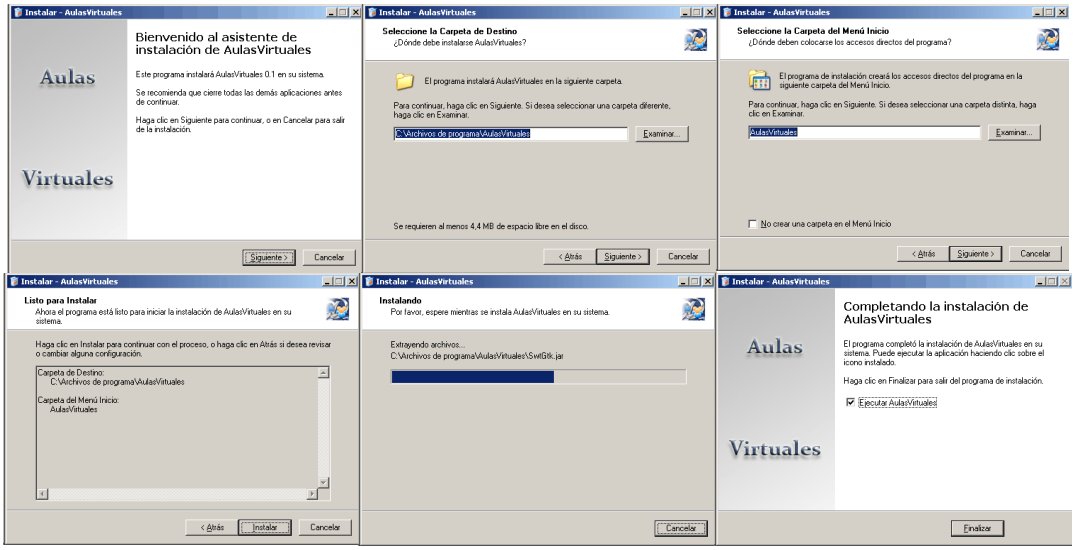
Para acceder desde su cuenta de usuario en el servidor central, escriba la dirección del mismo en su navegador, obtendrá una pantalla parecida a esta:

Escriba el nombre de usuario y contraseña obtenida de su administrador en los campos correspondientes y presione el botón "Iniciar sesión" para acceder al sistema. En la figura siguiente se muestra un esquema general de la aplicación. Para una mayor información sobre el manejo acuda al manual de uso del servidor.

En el área de descarga puede encontrar las distintas distribuciones que se han comentado, así como los distintos plug-ins desarrollados. Pulse sobre el fichero que desee descargar y elija "*Guardar archivo*". La descarga empezará inmediatamente, la duración de la misma dependerá del tamaño del fichero que haya seleccionado y de su velocidad de conexión.

4.- Instalación

Una vez descargados los ficheros de instalación del cliente puede proceder a la instalación . Para los ficheros autoinstalables, ejecute el programa descargado y siga los pasos que se muestran.


Instalar - AulasVirtuales
Bienvenido al asistente de instalación de AulasVirtuales
Aulas
Virtuales
Este programa instalará AulasVirtuales 0.1 en su sistema.
Se recomienda que cierre todas las demás aplicaciones antes de continuar.
Haga clic en Siguiente para continuar, o en Cancelar para salir de la instalación.
Siguiente >
Cancelar
Seleccione la Carpeta de Destino
¿Dónde debe instalarse AulasVirtuales?
El programa instalará AulasVirtuales en la siguiente carpeta.
Para continuar, haga clic en Siguiente. Si desea seleccionar una carpeta diferente, haga clic en Examinar.
C:\Archivos de programa\AulasVirtuales
Examinar...
Se requieren al menos 4,4 MB de espacio libre en el disco.
< Atrás
Seleccione la Carpeta del Menú Inicio
¿Dónde deben colocarse los accesos directos del programa?
El programa de instalación creará los accesos directos del programa en la siguiente carpeta del Menú Inicio.
Para continuar, haga clic en Siguiente. Si desea seleccionar una carpeta distinta, haga clic en Examinar.
AulasVirtuales
No crear una carpeta en el Menú Inicio
Listo para Instalar
Ahora el programa está listo para iniciar la instalación de AulasVirtuales en su sistema.
Haga clic en Instalar para continuar con el proceso, o haga clic en Atrás si desea revisar o cambiar alguna configuración.
Carpeta de Destino:
C:\Archivos de programa\AulasVirtuales
Carpeta del Menú Inicio:
AulasVirtuales
Instalar
Instalando
Por favor, espere mientras se instala AulasVirtuales en su sistema.
Extrayendo archivos...
C:\Archivos de programa\AulasVirtuales\SwtGtk.jar
Completando la instalación de AulasVirtuales
El programa completó la instalación de AulasVirtuales en su sistema. Puede ejecutar la aplicación haciendo clic sobre el icono instalado.
Haga clic en Finalizar para salir del programa de instalación.
Ejecutar AulasVirtuales
Finalizar

En el caso de elegir la distribución en fichero zip, simplemente descomprima el fichero descargado en el directorio de su elección.

5.- Requisitos previos a la ejecución

Si ha elegido la versión de instalación del programa que no incluye java, y no dispone de él en su sistema o la versión instalada es anterior a la 6 deberá instalarlo o actualizarlo antes de poder empezar a usar el programa. Para ello acuda a la página http://java.sun.com y siga las instrucciones de descarga e instalación.

La aplicación también necesita de la apertura de dos puertos de comunicaciones para su correcto funcionamiento, uno tcp y otro udp. El sistema viene configurado por defecto a los valores1005 y 1006 respectivamente. Estos valores pueden ser modificados desde el programa (Vease sección "*Configuración de los puertos*" de su manual de usuario del cliente).

La apertura de estos puertos es imprescindible para el correcto funcionamiento de la aplicación, asegurese que los valores indicados en la configuración correspondan con puertos que su ordenador tiene accesibles desde el exterior; en caso de duda consulte el manual de su router/modem o consulte con el administrador de su red.

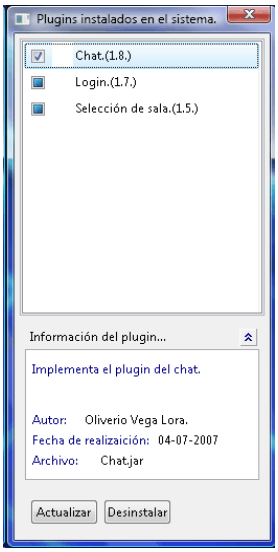
6.- Primeros pasos

Una vez instalada la aplicación puede empezar a usarla. Para ello haga doble *click* sobre el icono que se ha creado en su escritorio o en la opción situada en su menú inicio. Si se encuentra en un entorno unix, ejecute el fichero *Iniciar.sh* localizado en el directorio de instalación de la aplicación. Tras esto se mostrará la pantalla de bienvenida y la aplicación empezará a cargar.

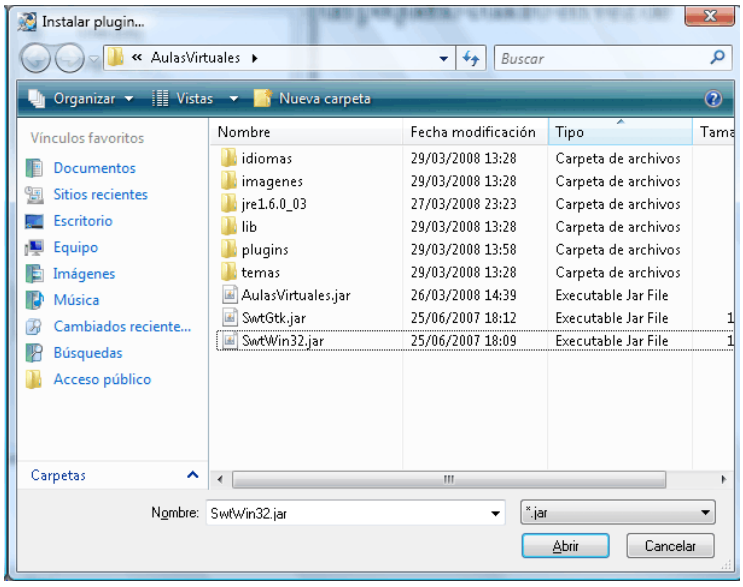
7.- Instalación general de plug-ins.

Tras descargar el plug-in que desee instalar debe instalarlo en la aplicación para que esta pueda reconocerlo y utilizarlo. Para ello debe acudir al administrador de plug-ins (Menú "*Opciones*",

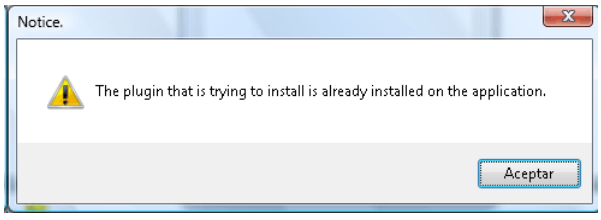
opción "*plug-ins*"). Se mostrará al usuario una pantalla similar a la presentada en la figura, con un listado de los plug-ins actualmente instalados en el sistema y las distintas funciones de administración que de las que dispone.



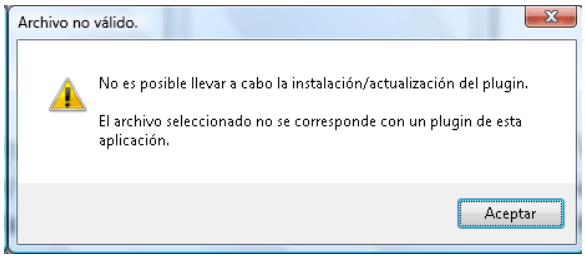
Presione el botón "*Instalar*", se mostrará una ventana de selección de fichero. Escoja el fichero correspondiente al plug-in que desea instalar y presione aceptar para instalarlo.



Si el plug-in ya se encuentra instalado en el sistema se le mostrará una notificación como la representada en la figura.



En el caso de que el fichero no sea un plug-in recibirá una notificación como la representada en la figura.


Archivo no válido.
No es posible llevar a cabo la instalación/actualización del plugin.
El archivo seleccionado no se corresponde con un plugin de esta aplicación.
Aceptar